

PENERAPAN *AUDIO VISUAL* TERHADAP HASIL GERAK PENCAK SILAT SENI BEREKU BAKU IPSI

(Studi Pada Siswa Ekstrakurikuler Pencak Silat di SMK PGRI 1 Ponorogo)

Frendi Adi NugrohoS1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, frendinh@gmail.com**Setiyo Hartoto**S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya**Abstrak**

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan pelatih ekstrakurikuler pencak silat di SMK PGRI 1 Ponorogo cukup banyak yang mengikuti ekstrakurikuler pencak silat, tetapi untuk seni beregu masih kurang yang berminat, khususnya di Ponorogo banyak kejuaraan antar pelajar tapi peminatnya untuk kategori seni beregu sangat sedikit sehingga saya melihat peluang untuk berprestasi lebih besar dikategori seni beregu. Oleh karena itu peneliti menerapkan media pembelajaran *audio visual* diharapkan siswa ekstrakurikuler mampu mempraktikkan seni beregu baku IPSI dengan tepat dan benar. Pencak silat kita kenal dengan wujud dan corak yang beraneka ragam, namun mempunyai aspek-aspek yang sama. Terdapat 4 aspek utama dalam pencak silat, yaitu 1) Aspek Mental Spiritual, 2) Aspek Seni Budaya, 3) Aspek Bela Diri, 4) Aspek Olahraga. Dari keempat aspek tersebut terdapat aspek olahraga dimana didalamnya dituntut untuk berprestasi. Dalam pencak silat prestasi terdapat dua kategori yaitu kategori tanding dan kategori seni. Kategori seni regu adalah pertandingan pencak silat yang menampilkan tiga orang pesilat dari kubu (tim) yang sama memperagakan kemahiran dalam jurus baku regu, secara benar, tepat, mantap penuh penjiwaan dan kompak dengan tangan kosong. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Oleh sebab itu penelitian ini menggunakan sampel dan form penilaian jurus beregu IPSI. Sampel dari penelitian ini adalah 24 siswa ekstrakurikuler pencak silat di SMK PGRI 1 Ponorogo yang akan dibagi menjadi 8 kelompok dimana satu kelompok terdapat 3 siswa. Penganalisisan data hasil pengisian form penilaian jurus beregu terdapat empat responden dalam penelitian ini yakni 3 wasit juri, dan siswa ekstrakurikuler pencak silat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *audio visual* terhadap hasil gerak pencak silat seni beregu baku IPSI pada siswa ekstrakurikuler pencak silat di SMK PGRI 1 Ponorogo tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Kata Kunci: Audio Visual, Hasil Gerak Seni Beregu.**Abstrak**

Based on observations and interviews with the extracurricular coach of Pencak Silat in SMK PGRI 1 Ponorogo, there are quite a lot who follows Pencak Silat extracurricular, but for the group art still less interested, especially in Ponorogo. There are many Students Championship but still less interested in Group arts, so I saw a big chance for us to have many achievements in group arts category. Because of that, Researchers applied Audio Visual learning media, so extracurricular students can practice the IPSI formal group art with precise and correct. As we know, Pencak Silat has many shapes and patterns, but they have similar aspects. There are four main aspects in Pencak Silat, which are 1) Mental Spiritual Aspect, 2) Art and Culture Aspect, 3) Martial Arts Aspect, 4) Sport Aspect. Between the four aspects there are aspects of sports which is required to excel. In pencak silat there are two categories, Fighting category and art category. The group art category is a martial arts match featuring three folks from the same squad demonstrating the skill in the standard stance of the squad, correctly, precisely, steadily full of inspiration and compact with empty hands. This type of research is descriptive quantitative. Because of that, this research used sample and score forms from IPSI team stance. The sample of this research is 24 students of extracurricular pencak silat in SMK PGRI 1 Ponorogo which will be divided into 8 groups which consist of 3 students. The analyzed data result from the group stance score form, there are four respondents that is 3 referee of jury, and student extracurricular of pencak silat. The result of the research shows that the application of *audio visual* to the result of motion of IPSI groups martial arts standard on pencak silat extracurricular students in SMK PGRI 1 Ponorogo is there are no significant difference.

Keywords : Audio Visual, Group art moves result.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan merupakan hak asasi setiap manusia untuk mendapatkan sebuah ilmu yang memiliki tujuan dan manfaat bagi masa depan dirinya, keluarga dan negara. Manusia dan pendidikan adalah suatu kesatuan karena manusia memiliki akal dan pikiran untuk mendapatkan pendidikan dan ilmu dalam menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa, karena pendidikan merupakan suatu wadah untuk meningkatkan dan mengembangkan generasi bangsa dan kualitas sumber daya manusia. Kualitas suatu bangsa bergantung pada mutu pendidikan bangsa tersebut. Oleh karena itu Indonesia dituntut untuk mengembangkan pendidikan dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap pribadi masyarakat Indonesia, untuk mencari karir atau pekerjaan dengan baik dan yang diinginkan, untuk membangun karakter sopan santun dan hal-hal yang benar sesuai etika yang diharapkan Bangsa Indonesia dan membantu kemajuan Bangsa Indonesia. Seperti yang telah tertera pada Undang-undang No. 2 Tahun 1989, Pasal 1, ayat 1. Menurut UU No. 2 Tahun 1989, Pasal 1, ayat (1). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.

Dalam Dunia Pendidikan memiliki Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani. Pendidikan Jasmani memiliki begitu banyak manfaat misalnya, sebagai kebugaran jasmani, keterampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, termasuk dalam melakukan gerak pencak silat seni regu.

Dalam Dunia Pendidikan di Indonesia sebagian besar sekolah-sekolah mewajibkan kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan di luar jam sekolah siswa yang menjadi wadah untuk siswa dalam berkreasi atau menyalurkan bakat serta minatnya. Kegiatan ekstrakurikuler disekolah bermacam-macam ada yang bersifat pendidikan, kedisiplinan, olahraga, seni budaya dan masih banyak lainnya, salah satunya ekstrakurikuler pencak silat.

Melalui ekstrakurikuler pencak silat ini siswa dapat memperoleh banyak manfaat diantara salah satunya adalah mempelajari jurus seni beregu. Dalam mempelajari jurus seni beregu terdapat beberapa keterampilan fisik yaitu kecepatan, kelincahan, keseimbangan, ketepatan reaksi dan stamina, untuk memaksimalkan proses pembelajaran dalam ekstrakurikuler, perlu adanya suatu cara agar siswa-siswa

mampu menyerap pembelajaran dengan tepat dan benar. Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan pelatih ekstrakurikuler pencak silat di SMK PGRI 1 Ponorogo cukup banyak yang mengikuti ekstrakurikuler pencak silat, tetapi untuk seni beregu masih kurang yang berminat, kebanyakan mereka lebih memilih kategori tanding, khususnya di Ponorogo banyak kejuaraan antar pelajar tapi peminatnya untuk kategori seni beregu sangat sedikit sehingga saya melihat peluang untuk berprestasi lebih banyak dikategori seni beregu. Oleh karena itu peneliti menerapkan media pembelajaran *audio visual* diharapkan siswa ekstrakurikuler mampu mempraktikkan seni beregu baku IPSI dengan tepat dan benar. Hal ini yang menjadi latar belakang peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul Penerapan *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar Gerak Pencak Silat Seni Beregu Baku IPSI. Sebagai peningkatan hasil gerakan-gerakan pencak silat khususnya di kategori seni beregu baku IPSI (Ikatan Pencak Silat Seluruh Indonesia).

Menurut Arsyad kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara'.

Menurut Gerlach & Eli (dalam Arsyad, 2013: 3), mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.

Jadi, pengertian media berupa guru, buku teks, dan lingkungan sekolah. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dalam wikipedia, media *audio-visual* merujuk pada penggunaan komponen suara (audio) dan komponen gambar (visual), dibutuhkan beberapa peralatan untuk dapat menyajikan media pembelajaran *audio-visual*. Film dan program televisi adalah beberapa contoh dari penyajian *audio-visual*.

Pengajaran *audio-visual* mempunyai beberapa kelemahan yaitu. "terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang pengembangannya dan tetap memandang materi *audio-visual* sebagai alat bantu guru dalam mengajar" Sibra (dalam Asyari, 2015:4) Pembelajaran menggunakan media *audio-visual* adalah pembelajaran yang materi penyerapannya melalui pandangan dan juga pendengaran secara langsung, tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Dalam menyajikan pesan-pesan *audio* atau *audio-visual* selama proses belajar mengajar menggunakan perangkat keras seperti : layar proyektor, tape recorder, VCD film.

Jadi, media *audio-visual* menurut peneliti adalah Pembelajaran yang menggabungkan indra penglihatan dan pendengaran dengan menggunakan video yang berisikan gambar dan suara dengan konsep dan gagasan yang terdapat dalam video. Pembelajaran menggunakan *audio-visual* juga sangat membantu dalam proses belajar mengajar yang lebih praktis dan mudah diterima oleh siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar gerak pencak silat seni beregu IPSI.

Menurut KBBI hasil adalah sesuatu yang diadakan oleh usaha sedangkan gerak adalah peralihan tempat atau kedudukan baik hanya sekali atau berkali-kali jadi, hasil gerak adalah usaha peralihan tempat atau kedudukan. Hasil gerak diperoleh dari siswa setelah melihat video seni beregu dengan ekspresi dan gerak menyeluruh serta setelah melakukan post test praktek seni beregu dalam pencak silat.

Menurut Lubis (2004:1), Pencak silat merupakan salah satu budaya asli bangsa Indonesia. Para pendekar dan pakar pencak silat menyakini bahwa masyarakat melayu menciptakan dengan menggunakan ilmu bela diri ini sejak masa pra sejarah. Karena pada masa itu manusia harus menghadapi alam yang keras untuk tujuan survive dengan melawan binatang buas, pada akhirnya manusia mengembangkan gerak-gerak bela diri.

Sedangkan menurut (Wardoyo, 2014:1). Pencak silat merupakan salah satu budaya asli bangsa Indonesia, di mana sangat diyakini oleh para pendekarnya dan pakar pencak silat bahwa masyarakat Melayu saat itu menciptakan dan mempergunakan ilmu bela diri ini sejak di masa prasejarah.

Bela diri pencak silat juga bisa diartikan suatu sistem perpaduan gerak, sikap, keindahan serta pembinaan, ketangkasan dan ketahanan jasmani sesuai dengan keseluruhan nilai-nilai pencak silat yang berfalsafah pada budi pekerti yang luhur dan cita-cita masyarakat.

Pencak Silat merupakan bagian dari kebudayaan bangsa Indonesia yang berkembang sejalan dengan sejarah masyarakat Indonesia. Dengan aneka ragam situasi geografis dan etnologis serta perkembangan zaman yang dialami oleh bangsa Indonesia, pencak silat kita kenal dengan wujud dan corak yang beraneka ragam, namun mempunyai aspek-aspek yang sama. Terdapat 4 aspek utama dalam pencak silat, yaitu 1) Aspek Mental Spiritual, 2) Aspek Seni Budaya, 3) Aspek Bela Diri, 4) Aspek Olahraga. Dari keempat aspek tersebut terdapat aspek olahraga dimana didalamnya dituntut untuk berprestasi. Dalam pencak silat prestasi terdapat dua kategori yaitu kategori tanding dan kategori seni.

Menurut Hamdani (2014:30) pencak silat telah menjadi cabang olahraga bela diri yang dikenal luas

dalam tataran regional (Asia Tenggara dan Asia) bahkan sudah berkembang pada tataran dunia Internasional. Hal ini menandakan bahwa ilmu bela diri pencak silat telah memberikan warna tersendiri dalam perkembangan olahraga secara global. Sebagai olahraga kompetitif, diperlukan adanya acuan baku disetiap cabang olahraga sehingga dapat dipelajari dan ditekuni oleh semua peminat, termasuk dalam pencak silat. Acuan buku bukan semata-mata untuk menyeragamkan semua gerakan, tetapi juga sebagai landasan dalam pengembangan gerak pencak silat yang sangat diperlukan pada tahap-tahap selanjutnya. "Dalam Munas IPSI (Ikatan Pencak Silat Indonesia) tentang peraturan pertandingan menyebutkan bahwa pertandingan pencak silat IPSI (Ikatan Pencak Silat Indonesia) dilakukan berdasarkan rasa persaudaraan dan jiwa kesatria dengan menggunakan unsur-unsur bela diri, seni dan olahraga pencak silat Indonesia. Didalam munas IPSI (Ikatan Pencak Silat Indonesia) pertandingan dilaksanakan sesuai dengan ketentuan kategori yang diatur dalam peraturan pertandingan yang sah. Kategori pertandingan pencak silat terdiri dari: (a) Kategori Tanding; (b) Kategori Tunggal; (c) Kategori Ganda; (d) Kategori Regu" Hamdani (dalam Munas IPSI, 2012).

Dari beberapa pendapat diatas bahwa Pencak Silat prestasi merupakan salah satu cabang olahraga bela diri tradisional dari kebudayaan bangsa Indonesia yang dipertandingkan secara resmi melalui berbagai peraturan-peraturan yang sudah ditetapkan guna untuk mewadahi pesilat-pesilat.

Menurut Pengprov IPSI (Ikatan Pencak Silat Seluruh Indonesia) Jatim (dalam Asyari, 2015:9). Pertandingan pencak silat antar bangsa dilakukan berdasarkan rasa persaudaraan dan jiwa kesatria dengan menggunakan unsur-unsur bela diri, seni dan olahraga pencak silat dan menjunjung tinggi IKRAR PERSILAT. Pertandingan dilaksanakan sesuai dengan ketentuan kategori yang diatur dalam peraturan pertandingan dan dipimpin oleh pelaksana teknik pertandingan bersertifikat sah dan masih berlaku.

Kategori pertandingan pencak silat terdiri dari:

- a. Kategori Tanding
- b. Kategori Tunggal
- c. Kategori Ganda
- d. Kategori Regu

Kategori Regu adalah pertandingan pencak silat yang menampilkan tiga orang pesilat dari kubu (tim) yang sama memperagakan kemahiran dalam jurus baku regu, secara benar, tepat, mantap penuh penjiwaan dan kompak dengan tangan kosong.

Jurus regu merupakan satu bentuk keterampilan yang komplek yang terdiri dari berbagai macam gerak dan jurus yang terdiri dari 12 jurus, dengan total 100 gerakan (diluar interval antara jurus) yang harus

dilakukan secara bersama-sama oleh 3 (tiga) orang pesilat, yang dilakukan sejajar selama 3 menit. Dari mulai gong tanda awal mulai sampai gong akhir dibunyikan, pesilat harus melakukan rangkaian gerakan sesuai dengan ketentuan (Lubis, 2014:115).

Dalam Buku Pedoman Formulir Pertandingan Pencak Silat 2012, disebut penilaian dan hukuman sebagai berikut.

a. Penilaian

1. Nilai kebenaran mencakup unsur
 - a. Kebenaran gerak dalam setiap jurus.
 - b. Kebenaran urutan gerakan.
 - c. Kebenaran urutan jurus.

Nilai diperhitungkan dari jumlah gerakan Jurus Wajib Regu (100 gerakan) dikurangi nilai kesalahan.

2. Nilai kekompakan, kemandirian dan soliditas yang mencakup unsur
 - a. Kekompakan, kemandirian dan soliditas gerakan
 - b. Keterserian irama gerak.
 - c. Kesamaan penghayatan gerak
 - d. Tenaga dan stamina.

Pemberian nilai antara 50 (lima puluh) s/d 60 (enam puluh) angka yang dinilai secara total/terpadu di antara keempat unsur kekompakan, kemandirian dan soliditas.

b. Hukuman

Pengurangan nilai dijatuhkan kepada peserta karena kesalahan terdiri atas faktor kesalahan dalam jurus dan rincian gerakan.

1. Pengurangan nilai 1 (satu) dikenakan kepada peserta setiap kali melakukan gerakan yang salah, yaitu:
 - a. Kesalahan dalam rincian gerak
 - b. Kesalahan urutan rincian gerak
 - c. Setiap gerakan yang tertinggal (tidak ditampilkan)

Menurut Permendikbud No .62 Tahun 2014 menyatakan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik diluar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, dibawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan.

Menurut wikipedia, ekstrakurikuler adalah kegiatan non-pelajaran formal yang dilakukan peserta didik sekolah atau universitas umumnya di luar jam belajar kurikulum standar. Kegiatan-kegiatan ini ada pada setiap jenjang pendidikan dari sekolah dasar sampai universitas. Kegiatan ekstrakurikuler ditujukan agar peserta didik dapat mengembangkan kepribadian, bakat dan kemampuannya di berbagai bidang di luar bidang akademik. Kegiatan ini diadakan secara swadaya dari

pihak sekolah maupun siswa-siswi itu sendiri untuk merintis kegiatan di luar jam pelajaran sekolah.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler merupakan suatu kegiatan yang dilakukan diluar jam efektif pembelajaran untuk memperluas pengetahuan, meningkatkan ketrampilan dan mengembangkan potensi non akademik siswa.

METODE

Sesuai dengan penelitian yang ingin dicapai yaitu penerapan *audio visual* terhadap hasil belajar gerak pencak silat seni beregu baku IPSI menerapkan adanya perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui sebab- akibat diantara variabel- variabel, Maka penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen semu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, yang artinya suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab- akibat di antara variabel- variabel yang ada dengan adanya perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada subjek penelitian (Maksum, 2009: 11).

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2010: 173). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa ekstrakurikuler pencak silat di SMK PGRI 1 Ponorogo yang terdiri dari kelas, X, XI tahun ajaran 2016/ 2017.

Sampel dalam penelitian ini diambil secara *purposive sampling*. Dengan cara pengambilan sampel yang ciri atau karakteristiknya sudah diketahui lebih dulu berdasarkan ciri dan sifat populasi (Maksum, 2009:45). Dalam penentuan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen penulis terlebih dahulu melakukan *pre test* gerak pencak silat seni beregu baku IPSI. Setelah hasil *pre-test* telah diketahui langkah selanjutnya adalah merangking kemampuan atau prestasi peserta didik. Kemudian subjek yang memiliki kemampuan atau prestasi yang setara akan dipasang - pasangkan secara *ordinal pairing* ke dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa ekstrakurikuler pencak silat di SMK PGRI 1 Ponorogo.

Desain penelitian ini termasuk eksperimen semu yang merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan, (Erman, 2009:82). Desain yang dilakukan dalam penelitian ini adalah desain *Control Group Pre-test – Post-test Design*. Dalam desain ini terdapat kelompok kontrol, perlakuan, subjek ditempatkan secara acak dan adanya *pretest* dan *post-test*. Kelebihan desain ini adalah keefektifitas perlakuan yang diberikan (Maksum, 2009: 60).

Dalam pengambilan data instrument yang digunakan yaitu tes gerak pencak silat seni beregu baku IPSI.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini dideskripsikan menggunakan analisis statistik deskriptif sebagai berikut, kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata *pre-test* sebesar 398,00, standar deviasi sebesar 47,840 dengan varian sebesar 2288,667 serta nilai minimum sebesar 366 dan nilai maksimum sebesar 469. Sedangkan untuk *post-test* didapatkan nilai rata-rata sebesar 424,50, standar deviasi sebesar 8,386, dengan varian sebesar 70,333, serta nilai minimum sebesar 416, dan nilai maksimum sebesar 436.

Nilai beda rata-rata *pre-test* dengan *post-test* adalah sebesar 26,5, standar deviasi sebesar 39,454 dengan varian sebesar 2218,334 dan nilai beda antara nilai minimum *pre-test* dengan *post-test* sebesar 50 dan nilai maksimum 33. Dari hasil tersebut maka dapat diketahui bahwa hasil belajar gerak pencak silat seni beregu baku IPSI pada kelompok eksperimen antara *pre-test* dengan *post-test* memberikan peningkatan sebesar 6,66%

Sedangkan untuk kelompok kontrol memiliki rata-rata *pre-test* sebesar 367,00 standar deviasi sebesar 19,647 dengan varian sebesar 386,000 serta nilai minimum sebesar 339 dan nilai maksimum sebesar 385. Sedangkan untuk *post-test* didapatkan nilai rata-rata sebesar 422,75 standar deviasi sebesar 2,872 dengan varian sebesar 8,250 serta nilai minimum sebesar 419 dan nilai maksimum sebesar 426.

Nilai beda rata-rata *pre-test* dengan *post-test* adalah sebesar 55,75 standar deviasi sebesar 16,775 dengan varian sebesar 377,75 dan nilai minimum sebesar 80 serta nilai beda maksimum sebesar 41. Dari hasil tersebut maka dapat diketahui bahwa hasil belajar gerak pencak silat seni beregu baku IPSI pada kelompok kontrol antara *pre-test* dengan *post-test* memberikan peningkatan sebesar 15,19%.

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusikan normal atau tidak. Maka diperlukan suatu perhitungan untuk mengetahui kenormalan penyebaran suatu data. Banyak perhitungan yang bisa digunakan namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan suatu perhitungan yaitu dengan metode *Kolmogorov Smirnov* sebagai uji kenormalan. Uji ini dilakukan untuk menguji sebuah kenormalan sebaran data. Dengan dasar analisis yang digunakan dalam mengambil keputusan apakah distribusi data mengikuti distribusi normal atau tidak yaitu jika nilai signifikan lebih besar dari 5% (0,05) maka data tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil Uji Normalitas dengan alat bantu komputer yang menggunakan program IBM *Statistical Package For The Social Science* (SPSS) *Statistics* 22 diperoleh hasil perhitungan tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Variabel	N	P Value	Signifikan	Keterangan
<i>Pre-Test</i> Eksperimen	4	0,00	0,05	Normal
<i>Post-Test</i> Eksperimen	4	0,00	0,05	Normal
<i>Pre-Test</i> Kontrol	4	0,00	0,05	Normal
<i>Post-Test</i> Kontrol	4	0,00	0,05	Normal

Berdasarkan hasil tabel 4.5 di atas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikan (*p value*) *pre-test* eksperimen memiliki 0,00 kurang dari α (0,05) dengan kata lain ($\text{sig} < \alpha$) berarti dapat disimpulkan data tersebut tidak normal. Nilai signifikan (*p value*) *pre-test* kontrol memiliki 0,00 kurang dari α (0,05) dengan kata lain ($\text{sig} < \alpha$) berarti dapat disimpulkan data tersebut tidak normal. Sedangkan nilai signifikan (*p value*) *post-test* eksperimen memiliki 0,00 kurang dari α (0,05) dengan kata lain ($\text{sig} < \alpha$) berarti dapat disimpulkan data tidak normal.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh penerapan *audio visual* terhadap hasil gerak pencak silat seni beregu baku IPSI di SMK PGRI 1 Ponorogo. Analisis data yang dilakukan untuk pengujian hipotesis terlebih dahulu akan dianalisa tingkat kesetaraan skor *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan uji-t. Hasil uji-t terhadap *pre-test* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut,

Tabel 2 Hasil Paired Samples T-test Paired Samples Test

Variabel	t	Sig
Pre_Kon - Post_Kon	-5,179	0,014
Pre_Eks - Post_Eks	-1,111	0,348

Berdasarkan hasil perhitungan dalam tabel di atas Diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) pada kelompok kontrol sebesar 0,014 < 0,05 maka penerapan audio visual dapat meningkatkan hasil gerak pencak silat seni beregu baku IPSI. Sedangkan pada kelompok eksperimen sebesar 0,348 > 0,05 maka penerapan audio visual tidak dapat meningkatkan hasil gerak pencak silat seni beregu baku IPSI.

Uji T yang kedua yaitu uji t-test sampel berbeda, data yang akan diuji adalah data hasil dari *post-test* pada

kelompok eksperimen dan kontrol.dengan penyajian data sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Independent Samples T-test

Variabel	Sig
Gerak Pencak Silat Kelompok Eksperimen – Kontrol	0,539

Berdasarkan hasil dari Berdasarkan output independent samples test diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,539 > 0,05, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji t sampel berbeda, maka dapat disimpulkan H0 diterima dan Ha ditolak, yang artinya bahwa tidak terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Besar perbedaan didapat dengan menghitung selisih nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dibagi dengan jumlah rata-rata *pre-test* kelompok eksperimen dikali 100% begitu juga dengan kelompok kontrol.

Tabel 4 Hasil Peningkatan Presentase

Eksperimen	Kontrol
$P = \frac{MD}{M_{pre}} \times 100\%$	$P = \frac{MD}{M_{pre}} \times 100\%$
$P = \frac{26,5}{398} \times 100\%$	$P = \frac{55,75}{367} \times 100\%$
$P = 6,66\%$	$P = 15,19\%$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka dapat disimpulkan Jadi, kelompok eksperimen memiliki peningkatan sebesar 6,66% sedangkan kelompok kontrol memiliki peningkatan sebesar 15,19%. Selisih peningkatan keduanya yaitu sebesar 8,53%.

PEMBAHASAN

Dalam bagian ini akan dibahas tentang perbedaan pengaruh penerapan *audio visual* terhadap hasil gerak pencak silat seni beregu baku IPSI antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol tanpa penerapan penerapan *audio visual* terhadap hasil gerak pencak silat seni beregu baku IPSI. Pengaruh tersebut dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan form penilaian pencak silat seni beregu baku IPSI. Dari data *pre-test* kelompok eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 398,00, standar deviasi sebesar 47,840 sedangkan kelompok kontrol memiliki rata-rata *pre-test* sebesar 367,00 standar deviasi sebesar 19,647. Dari data *post-test* kelompok eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 424,50 standar deviasi sebesar 8,386 sedangkan *post-test* kelompok kontrol didapatkan nilai rata-rata sebesar 422,75 dan standar deviasi sebesar 2,872

Untuk melihat apakah ada pengaruh yang signifikan hasil antara kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan penerapan audio visual dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan penerapan

audio visual, maka dilakukan T-Test uji sampel berbeda sebagai uji beda. Kriteria pengujiannya adalah Jika *p value* > *significant* H0 diterima dan Ha ditolak, sedangkan *p value* < *significant* H0 ditolak dan Ha diterima. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai *p value* (0,54) dan *significant* (0,05) yang bermakna bahwa nilai *p value* lebih besar dari *significant*. Sehingga dapat dikatakan bahwa untuk kelompok eksperimen dan kontrol sama-sama berpengaruh. Kelompok eksperimen memiliki presentase peningkatan sebesar 6,66% dan kelompok kontrol memiliki presentase peningkatan sebesar 15,19%. Jadi, peningkatan presentase pengaruh penerapan *audio visual* terhadap hasil gerak pencak silat seni beregu baku IPSI lebih rendah dibandingkan kelompok kontrol yang tanpa penerapan *audio visual* dengan selisih presentase 8,53%.

Hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa hasil penerapan *audio visual* pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan kurang baik dari pada hasil gerak pencak silat seni beregu pada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Berdasarkan observasi peneliti, tentu mempunyai banyak keterbatasan-keterbatasan yang membuat hasil penelitian ini tidak adanya peningkatan yang signifikan diantaranya Keterbatasan tempat penelitian terbatas pada suatu tempat, penelitian dilakukan didalam kelas sehingga siswa dalam pembelajaran gerak seni beregu baku IPSI kurang maksimal. Keterbatasan waktu penelitian, penelitian ini dilaksanakan selama 2 kali pertemuan, waktu yang singkat inilah yang dapat mempersempit ruang gerak penelitian, sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil penelitian yang dilaksanakan. Keterbatasan dalam jumlah sampel jumlah sampel yang diteliti hanya 4 kelompok eksperimen dan 4 kelompok kontrol, Hal ini dilakukan untuk efisiensi waktu. dari keterbatasan-keterbatasan diatas, maka dapat dikatakan ini merupakan kekurangan dari penelitian yang dilaksanakan. akan tetapi penelitian ini setidaknya dapat dijadikan sebagai suatu kesimpulan sementara, karena hal ini dapat diuji kembali di tempat yang lain dan dengan hasil yang lain pula.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan besarnya pengaruh penerapan audio visual terhadap hasil gerak pencak silat seni beregu baku IPSI pada siswa ekstrakurikuler pencak silat di SMK PGRI 1 PONOROGO. Dari hasil penelitian secara umum dapat disimpulkan bahwa:

1. Tidak ada pengaruh yang signifikan penerapan *audio visual* terhadap hasil gerak pencak silat seni beregu baku IPSI pada siswa ekstrakurikuler pencak silat di

SMK PGRI 1 Ponorogo. Dibuktikan dengan hasil hitung uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai p value $0,539 > \text{signifikan } 0,05$.

Saran

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka beberapa saran yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Penerapan *audio visual* ini dijadikan acuan pelatih ekstrakurikuler pencak silat untuk lebih ditingkatkan lagi dalam pelaksanaannya.
2. Agar mendapat hasil gerak yang lebih baik khususnya dalam keterampilan seni beregu baku IPSI, bisa juga diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dan disesuaikan dengan kondisi sekolah dan keadaan siswa sehingga memudahkan siswa untuk menyerap materi ajar yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rakawali Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ekstrakurikuler. https://id.m.wikipedia.org/wiki/belajardia_kses pada 29 November 2016 pukul 12:27 WIB
- Ermam, 2009. *Metodologi Penelitian Olahraga*. Surabaya : Unesa University Press
- Hamdani. 2014. *Evaluasi IMT & Kondisi Atlet PELATNAS Pencak Silat Sea Games Tahun 2013*. Tesis tidak diterbitkan. Surabaya : PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Huijgen, Barbara; Gemser, Marije; Post, Wendy; Visscher, Christiaan. 2010. *Development of dribbling in talented youth soccer players aged 12-19 years*. Journal of Sports Sciences, 28(7), 689-698. University Of Groningen. <http://dx.doi.org/10.1080/02640411003645679>. Di akses pada 1 Februari 2017, 22:16.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Hasil. <http://kbbi.web.id/hasil> diakses pada 29 November 2016 pukul 12:47 WIB
- Lubis, Johansyah. 2004. *Pencak Silat Panduan Praktis*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.
- Munas IPSI. XIII – 2012. Pedoman Formulir Pertandingan Pencak Silat Ikatan Pencak Silat Indonesia. Jakarta : Pengurus Besar IPSI
- Musfiqon, 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustakarya.
- Nurzakina, Asyari. 2015. *Proposal Skripsi*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2011. *Undang- Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. No. 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah
- Tim Penyusun Buku Pedoman Penulisan Skripsi Program Sarjana Strata Satu (S-1) Universitas Negeri Surabaya. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya: Unesa University Press.
- Wahyu Angga Kiswara, Septian. 2016. *Perbandingan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dengan Team Games Tournamen (TGT) Terhadap Hasil Belajar Dribble Sepak Bola*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 04 Nomor 01 Tahun 2016, 62-67 http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan_jasmani/article/view/17368/baca-artikel. Diakses pada 28/02/2017 15:30
- Wardoyo, Hendro. 2014. *Pencak Silat Panduan Praktis*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Widiyanto, Mikha Agus. 2013. *Statistika Terapan*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo
- Yoshida, Hiroki. Tani, Seiji. Uchida, Tomoko. Masui, Jitsuko and Nakayama, Akira. 2014. <http://www.ijiet.org/papers/453-F009.pdf>. *Effects of Online Cooperative Learning on Motivation in Learning Korean as a Foreign Language*. International Journal of Information and Education Technology, Vol. 4, No. 6, December 2014. Diakses pada 1 Mei 2017. 23:46.